

# 03 Innovar sin morir en el intento

**Laura Vela Almendros**

*Departamento de español, Wenzao Ursuline University of Languages, Taiwán*

## **Resumen**

Antes, la pregunta del millón era si el libro digital sustituiría al libro en papel. Ahora, en cambio, la pregunta es si la Inteligencia Artificial sustituirá al profesor.

Cada vez se nos pide más innovación en el aula, por ejemplo, en Wenzao Ursuline University of Languages, en los últimos años se han impartido conferencias y talleres como VR 體驗區 暨 電子書展示機, 空中英語於課程之 VR 應用工作坊 “to teach us how to use the Smart Apps Creator software”(Smart Apps Creator 多媒體互動 APP 製作研習會 (1)- 初階操作, Smart Apps Creator 多媒體互動 APP 製作研習會 (2)- 進階操作, Smart Apps Creator 多媒體互動 APP 製作研習會 (3)- 整合應用) Códigos QR y también se solicitó a los profesores elaborar materiales para las clases híbridas, donde se alternan la docencia presencial y en línea. De este modo, los alumnos puedan usar sus móviles también en el aula y seguir conectados puesto que pertenecen a la generación nativa digital y, por tanto, saben cómo usar los pulgares. Con todo, estos se cansan cuando deben sujetar y pasar las hojas de un libro en papel porque, contra todo pronóstico, el



libro en papel sigue y seguirá existiendo. Por otro lado, la Covid-19 ha reforzado, más si cabe, este planteamiento, ya que nos ha obligado a dar nuestras clases usando plataformas como ZOOM, MICROSOFT – TEAMS, etc.

Ahora bien, ¿debemos o no debemos usar toda esta tecnología en nuestras clases?

Si quiere conocer la respuesta deberá haber escuchado la ponencia durante el congreso o leerla en este artículo.

**Palabras clave:** Didáctica, tradición, innovación, nuevas tecnologías.



## 1. INTRODUCCIÓN

Para empezar, me gustaría rescatar del olvido la etimología de la palabra Paideia que era, para los antiguos griegos, el proceso de formación y educación en la crianza de los niños, entendida como una transmisión de valores (saber ser) y de saberes técnicos (saber hacer) inherentes a la sociedad debido a que ambos conforman el ideario educativo de Wenzao Ursuline University of Languages. Esta institución también se caracteriza por estar siempre a la vanguardia y hacer todo lo posible para mejorar la enseñanza, de ahí el interrogante que sirve de título para la ponencia del I Congreso Internacional Desafíos del Español de la Universidad Wenzao: ¿Innovar o morir?

Es verdad, que estamos viviendo en estos momentos un profundo proceso de transformación que evidencia la presencia de nuevos referentes socioeducativos vinculados a los modos de realización de la cultura que ponen en tela de juicio el discurso educativo con relación a sus objetivos, fines y estrategias. Consecuentemente:

Las prácticas pedagógicas generan una inquietante sensación de fracaso; [y] en consecuencia, plantear la necesidad de un nuevo pensamiento pedagógico es evidenciar que en el campo educativo hay “verdades puestas en cuestión” por un juego de sentidos que reclama otra manera de pensar las lides pedagógicas. (Ugas, 2003, p.8).

Por un lado, las instituciones educativas han convertido el proceso de enseñanza en un acto mecánico, vertical y unidireccional, bajo la premisa causa “yo enseño”- consecuencia “otro aprende”; en un camino de ida y vuelta donde todo es previsible, controlable y evaluable y en donde no hay lugar para sorpresas o imprevistos, en una suerte de poder hegemónico de quien controla los saberes o cree que lo hace.

Por otro lado, estamos asistiendo a una brecha entre lo que se enseña en el espacio educativo y lo que parece reclamar la sociedad o la cultura de nuestro tiempo. En definitiva, existe un desfase entre los



saberes que se producen en mundo educativo y los que se requieren en un mundo competitivo, globalizado y cada vez más fragmentado.

Consiguiente, en la actualidad, nos hallamos inmersos en el proceso de repensar la educación. En este sentido, ¿qué profesor no se ha hecho algunas -si no todas- de las siguientes preguntas?:

- i- ¿Mis alumnos aprenden cuando repiten fielmente lo que hay en el libro?
- ii- ¿Se aprende a dialogar si sólo (sic.) hablo yo?
- iii- ¿Se aprende a cooperar si fomento el aprendizaje individual?
- iv- ¿Se aprende a pensar si se reproducen los ejercicios descontextualizados una y otra vez?
- v- ¿Debo utilizar mucho el “bolígrafo rojo” para penalizar el error o por el contrario me gusta el “bolígrafo verde” que destaca lo que se hace bien?
- vi- ¿Permito el aprendizaje basado en el error o no puedo desviarme del conocimiento establecido?
- vii- ¿La secuencia de mi aula es: explicar la lección fundamentalmente por medio de un monólogo; hacer ejercicios casi siempre individualmente; mandar más de lo mismo para casa en forma de deberes y comprobar sus aprendizajes en un examen? ¿Me funciona?
- viii- ¿Es un aprendizaje formativo o segregador?
- ix- Cuando han aprobado el examen, ¿han aprendido? ¿Son capaces mis alumnos de transferir ese aprendizaje en situaciones nuevas, en contextos diferentes?
- x- ¿Cuál es mi idea de aprendizaje? ¿Aprobar exámenes?
- xi- ¿En mi aula me centro mucho en el aprender a decir y dejo de lado el aprendizaje procedimental y actitudinal? ¿Dónde están las emociones? ¿Qué lugar ocupa la práctica?
- xii- ¿Fomento mayoritariamente la inteligencia verbal y me olvido de las otras? (Elizondo, C. 2016)



Es obvio que, si repensamos lo que entendemos por aprendizaje, esto va a incidir en nuestra forma de enseñar y de evaluar y, por lo tanto, nos va a conducir a replantearnos las prácticas que llevamos a cabo en el aula y, por consiguiente, buscar y aplicar las últimas novedades docentes; por ejemplo, en Wenzao Ursuline University of Languages, en los últimos años se han impartido conferencias y talleres como VR 體驗區 暨 電子書展示機 , 空中英語於課程之 VR 應用工作坊 “to teach us how to use the Smart Apps Creator software”(Smart Apps Creator 多媒體互動 APP 製作研習會 (1)- 初階操作 , Smart Apps Creator 多媒體互動 APP 製作研習會 (2)- 進階操作 , Smart Apps Creator 多媒體互動 APP 製作研習會 (3)- 整合應用 ) Códigos QR y también solicitó a los profesores elaborar materiales para las clases híbridas, donde se alternan la docencia presencial y en línea.

Asimismo, desde 2011, en todo el mundo, se están realizando estudios sobre los beneficios del uso de la gamificación en el aula.

En consecuencia, parece bastante evidente la repuesta al dilema planteado en nuestro título: ¿innovar o morir?

## 2. ¿QUÉ ES INNOVAR?

Tras lo expuesto, parece bastante evidente que la sociedad del conocimiento y la tecnología ha traído consigo un nuevo mapa en el que los jóvenes sienten inquietudes que la educación no siempre ha sabido satisfacer. Estos nuevos escenarios han provocado que los intereses de los alumnos cambien, y, en consecuencia, los profesores necesitan explorar nuevas estrategias y recursos en sus clases para aumentar la motivación y el compromiso con sus alumnos y es aquí donde las TICs aparecen como nuestra tabla de salvación.

Con todo, para la mayoría de los profesores, sobre todo para aquellos que ya tenemos una cierta edad, nos asusta bastante todo esto



de las nuevas tecnologías. Ahora bien, detengámonos un momento en la definición que ofrece el *DEL* de la palabra “innovar”:

1. tr. Mudar o alterar algo, introduciendo novedades.
2. tr. desus. Volver algo a su anterior estado.

Como se puede apreciar, “innovar” consiste en “introducir novedades” y si nos paramos a reflexionar, tampoco se trata de un proceso tan nuevo o novedoso lo que parece atraer tanto a los jóvenes, es decir, a nuestros estudiantes. Pensemos, por ejemplo, los retos



virales: hace unos años, estuvo muy de moda el reto de mirar una fotografía de una zapatilla en la que dependiendo de quién la observaba, las percibía bien como rosas y blancas o bien como grises y verdes.

Y justificaban la manera cómo percibías la combinatoria cromática de la imagen de la siguiente manera:

si las ves rosas, utilizas más el lado derecho del cerebro y tendrás predilección por el arte, la creatividad o significa que eres más imaginativo; en cambio, si las ves grises, utilizas más el hemisferio izquierdo y tus motivaciones son más lógicas y analíticas.

En 2019, Jordi Monés<sup>1</sup> expuso, en iPro<sup>UP</sup> en el apartado de “Innovación”, que “los colores en realidad no existen, son percepciones” [y] “el que las veamos de un color u otro depende de cómo sea nuestro detector (la retina) y de todo lo que nuestro cerebro haya aprendido a lo largo de la vida” y concluye que “es un fenómeno totalmente cerebral y muy mediatizado por pequeños matices”.

En este sentido, explica que:

Las personas tenemos tres tipos de fotorreceptores (células sensibles a la luz), capaces de captar los colores y que reciben el nombre de conos. Estos se concentran en la retina, una especie de



<sup>1</sup>Médico oftalmólogo, retinólogo y director del Instituto de la Mácula y de la Retina. Tomado de <https://www.iprou.com/innovacion/4618-retina-conducta-creatividad-De-que-color-son-estas-zapatillas-la-explicacion-del-porque-se-ven-diferentes>.



pared sobre la que se proyectan las imágenes que llegan a través de la pupila y el cristalino, como si se tratara de una pantalla de cine.

Pues bien, existe un sinfín de variaciones que pueden alterar la retina, como la edad, enfermedades genéticas como el daltonismo o la composición del líquido interno del ojo, que pueden cambiar la forma que tenemos de percibir esas imágenes. Sea de la forma que sea, tras recibir esa percepción, la información llega a ambos hemisferios y no a uno u otro en función de nuestra supuesta mente creativa o analítica.

Según Monés es “imposible que dos personas vean un mismo objeto de la misma forma. Y no solo entre personas, también hay discrepancias según el ojo: el lector podrá comprobar en un ambiente bien iluminado que percibe el entorno de distinta forma abriendo primero el ojo izquierdo y luego solo el derecho, o después de haber estado a oscuras o deslumbrado por la luz del sol.”

Esta idea también la comparten Myers cuando se refería a que “la detección de un estímulo débil, o señal, depende no solo de la fuerza (como el tono en una prueba de audición) sino también del estado psicológico, es decir, de la experiencia, las expectativas, la motivación y la atención” (Myers, 7ªed., 2005, p.195).



Otro ejemplo de ilusión óptica, convertida, asimismo en reto viral, fue creada por W.E.Hill en 1915<sup>2</sup>:

De hecho, el tema del “engaño de nuestros sentidos” es un tema recurrente en la filosofía occidental, que podemos constatar en obras como *Acercas del Alma* de Aristóteles; *Ensayo sobre el entendimiento humano* de Jonh Locke o *Principios de psicología* de



<sup>2</sup>MObtendida de: <https://www.quo.es/ser-humano/g53949/que-ves-aqui-una-chica-joven-o-una-anciana/>



José Luis Pinillos; entre otros.

En resumen, ¿qué supone “desafiar” a la gente preguntándoles qué es lo que ven?

Básicamente, tomar un fenómeno conocido -el de las ilusiones ópticas-, del que existían pruebas antiguas – como la imagen creada por W.E.Hill en 1915- y adaptar la imagen a nuestra realidad contemporánea -la imagen de las zapatillas-; es decir, la innovación ha consistido en una actualización. En otras palabras, en el fondo, como dice la definición, solo se están introduciendo pequeñas novedades. Ahora bien, para poder llegar al *quid* de la cuestión es necesario hacer referencia a la percepción.

### **3. CONSIDERACIONES SOBRE LA PERCEPCIÓN A TENER EN CUENTA**

Nuestra relación con los objetos y el mundo está mediatizada por nuestra percepción. Este es el motivo por el cual se considera necesario introducir este apartado donde tratamos las leyes de la percepción, para darnos cuenta de todo lo que podemos perdernos al realizar una percepción rápida sin reparar en que puede haber una percepción divergente y esta lo único que hace es posibilitar un mayor enriquecimiento de nuestro mundo personal o, en el caso que nos ocupa, laboral.

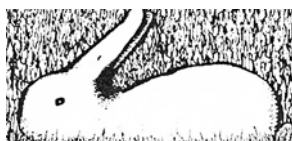
Pero veamos algunos ejemplos que nos permiten constatar que ni todo es negro ni todo es blanco. Como habíamos mencionado en el apartado anterior, la innovación consiste simplemente alterar un objeto, proceso..., con pequeños o -no tan pequeños- cambios. Ahora bien, hay que tener presente que no solo aquello que profesores y alumnos perciben puede discordar, sino que la forma de presentar la materia también puede favorecer una determinada percepción como bien expuso Myers, en la página 51 de su obra *Psicología*:





Los valores pueden también matizar los "hechos". Nuestras ideas preconcebidas pueden sesgar nuestras observaciones e interpretaciones; a veces vemos lo que queremos o esperamos ver (fig. 1-13) ¿Qué ve usted?

Las personas interpretan en forma ambigua la información para adaptarse a sus preconcepciones; ¿Usted ve un conejo o un pato?



Antes de mostrarles esta figura a alguno de sus amigos, pregúntales si pueden ver un pato acostado boca arriba (o el conejo en el pasto). (De Shepard, 1990).

Incluso las palabras que utilizamos para describir un fenómeno pueden reflejar nuestros valores. El hecho de rotular los actos sexuales que no practicamos como "perversiones" o como "variaciones sexuales" comporta un juicio de valor. Lo mismo es cierto en el lenguaje cotidiano, cuando la "rigidez" de una persona es la "coherencia" de otra o la "fe" de una persona es el "fanatismo" de otra. Cuando calificamos a alguien como "firme" o "tozudo", "cuidadoso" o "puntilloso", "discreto" o "sigiloso" estamos revelando nuestros sentimientos. Tanto dentro como fuera de la psicología, los rótulos describen y evalúan.

Es decir, nuestra forma de preguntar: "¿Ves un pato o un conejo?" condiciona la percepción de la otra persona y no solo a la otra persona, sino nuestra propia percepción pues nuestros prejuicios y valores van a condicionar nuestra propia percepción. Por ello, es importante saber qué percepción reciben nuestros alumnos y, lo más importante saber cómo hacerles llegar a la percepción que nos interesa que reciban, es decir, si nos interesa sumar los distintos puntos de vista, el del alumno y el del profesor e innovar, en vez de quedarnos en un punto extremo, o sea, la clase magistral de toda la vida, donde el único punto de vista válido es el del profesor. No debemos olvidar



que, al etiquetar las cosas o acciones, también estamos limitando su percepción. Un buen ejemplo de ello, nos lo proporciona una escena de la película “Campeones (2018)” del director Javier Fesser; en ella, un equipo de personas con discapacidades intelectuales queda subcampeón y lo están celebrando por todo lo alto, el entrenador piensa que no han entendido que no son los campeones y por ello les dice que no son los campeones sino los subcampeones. Entonces, le dicen al entrenador: ¿Qué mola más un marino o un submarino?

El entrenador con cara de duda responde: Un submarino.

Y ellos dicen: Pues eso, nosotros somos SUBCAMPEONES.

Es decir, ellos estaban contentos por lo que habían hecho, independientemente de lo que significa la etiqueta “subcampeones”.

Tras su respuesta y por su actitud, el entrenador también lo empieza a celebrar como si fueran los campeones, pues se le contagia su alegría.

Viendo esta escena, reparamos en todas las cosas que nos perdemos, condicionada nuestra atención por la “etiqueta” empleada que, al mismo tiempo, oculta lo que de verdad percibimos o sentimos.

Por otra parte, no podemos olvidar que nuestra percepción también está condicionada por nuestra cultura como muestra un estudio sobre la siguiente imagen:



Figure 5.6  
Myers DA Wall. *Psicología de Evolución*. Edn. 4. © 2017 Worth Publishers

Pg. 211 de la *Psicología* de Myers: Al preguntarles sobre “¿Qué tiene la mujer sobre su cabeza? En un estudio, casi todos los africanos del este que fueron encuestados dijeron que la mujer llevaba una caja de metal o una lata sobre la cabeza y que la familia estaba sentada debajo de un árbol.

Los occidentales, para quienes las esquinas y la arquitectura de formas



cuadradas son más común, percibían más a la familia dentro de una casa con la mujer sentada bajo una ventana. (Adaptado de Gregory y Gombrich, 1973.)”

Pero, es que no solo la experiencia y la cultura influyen, sino también la genética como indica Myers en la página 114:

Además, a medida que crecemos, seleccionamos los ambientes más adecuados para nuestra forma de ser.

De modo que, desde nuestra concepción en adelante, somos el producto de un sin número de interacciones entre nuestra predisposición genética y el ambiente que nos circunda. Los genes afectan el modo en que las personas reaccionan e influyen en nosotros. Las apariencias biológicas tienen consecuencias sociales.

Tras lo expuesto a lo largo de este apartado, es lógico preguntarse por la fiabilidad de la percepción. Después de poner a prueba nuestras percepciones con las ilustraciones anteriores, de lo que nos damos cuenta es que no podemos juzgar una percepción (ver el conejo) mejor que la otra (ver el pato); por lo tanto, ante el interrogante ¿es mejor innovar o es mejor no hacerlo? No deberíamos solo ver una opción mejor que la otra sino plantearse previamente la siguiente pregunta:

Antes de contestar a esta pregunta, hay que recordar lo ya señalado anteriormente:

¿Percibe el hombre las cosas tales y como son?

Evidentemente, no; o, al menos, no siempre. Muchas veces nos equivocamos al creer reconocer a un amigo, y los pasatiempos basados en ilusiones ópticas nos hacen ver irremediamente como desiguales o curvadas líneas que objetivamente son de igual tamaño y completamente rectas. Las ilusiones perceptivas, ópticas, táctiles o auditivas, nos muestran de forma palmaria que nuestra percepción de la realidad no es siempre fidedigna. (.../...)

Cabría, si nos encontráramos en vena filosófica, preguntarnos incluso si los colores que vemos son en verdad una propiedad real de las cosas o si, por el contrario, son cualidades que nuestro



cerebro “fabrica” por decirlo de algún modo, al ser estimulados sus receptores visuales por ondas electromagnéticas de cierta longitud.

(.../...) John Locke, denominó a estas cualidades como el color, el olor o el sonido, cualidades *secundarias*, o sea, cualidades que no pertenecen propiamente a las cosas mismas, sino a nuestro modo de percibir las o ser afectados por ellas (Pinillos, 1969, p. 86 y 87).

Tras haber dejado patente que estamos condicionados por múltiples factores y que lo que percibimos no se corresponde al 100% con la realidad, ha llegado el momento de entrar en el *quid* de la cuestión.

#### 4. ¿INNOVAR O NO INNOVAR?

Como ya se ha comentado, los nuevos tiempos están introduciendo las TICs en el aula y cada vez se exige más al profesorado que aplique nuevas tecnologías y nuevas herramientas y que innove en sus clases para motivar al alumno, para que se sienta más integrado y cómodo en el aula, y, al mismo tiempo, perciba que lo que ocurre en el aula es lo que va a necesitar en su vida laboral y no sienta una desconexión entre lo que vive y lo que debe estudiar.

Frente a esta situación, como hemos comentado en apartados anteriores, a la mayoría de los profesores que contamos con una cierta edad, todo esto nos asusta un poco porque nos parece que nos sobrepasa tanto las nuevas tecnologías como los nuevos recursos. No obstante, con este artículo lo que se pretende es que el profesor ofrezca una nueva visión de estas TICs, estos recursos, así como las nuevas plataformas desde una perspectiva diferente y, gracias a ello, se dará cuenta como, en el fondo, tampoco cambia tanto la cosa. A modo de ejemplo, tomemos la plataforma gratuita<sup>5</sup> *Kahoot!*, una herramienta que se ha introducido últimamente en el aula ya que permite aprender y repasar distintos conceptos (históricos, gramaticales, léxicos, etc.) de forma entretenida, como si fuera un concurso. Si la analizamos desde la perspectiva del alumno, él encuentra modernidad<sup>3</sup>, entretenimiento<sup>4</sup>,



música, emoción al tener que contestar “contrarreloj”<sup>5</sup>, competitividad<sup>6</sup> y un pódium final donde aparecen los nombres de los cinco participantes que han obtenido más puntuación.

Si la analizamos desde el punto de vista del profesor, es simplemente un examen tipo test, donde se pueden escribir las preguntas que uno quiera y, al mismo tiempo, controlar desde el tiempo que quiere que el alumno disponga para resolver cada pregunta hasta la cantidad de preguntas que desea hacer. Además, al ser una plataforma on-line, cuenta con la ventaja que al terminar el *Kahoot!* la plataforma ofrece al profesor un informe donde puede ver los resultados individualizados, qué preguntas han sido contestadas bien y cuáles mal por cada uno de los alumnos, así como un porcentaje sobre las preguntas que han ofrecido mayor dificultad. Asimismo, la plataforma ofrece la posibilidad de poder realizar otro *Kahoot!* solo con estas preguntas, lo cual permite repasar y, de este modo, subsanar aquellas partes en las que se ha detectado alguna dificultad.

Ahora bien, *Kahoot!* no es la única plataforma que ofrece plantillas para hacer juegos interactivos partiendo del convencional examen tipo test. También está *Genial.ly* que entre sus múltiples plantillas ofrece la de *Marcianitos*, basada en el popular juego homónimo recreativo de los años 80. No obstante, esta versión no ofrece el informe final y solo admite un jugador.

En definitiva, el “envoltorio” es nuevo, pero el contenido no es nada innovador, pues los exámenes tipo test existen desde hace muchísimos años.



<sup>3</sup>Tiene que usar el móvil. Algo que de por sí les encanta, ya que no pueden vivir sin él.

<sup>4</sup>Tienen que participar, no pueden echar una cabezadita o pierden puntos, incluso, según el caso, una nota de clase...

<sup>5</sup>Pues, hay un límite de tiempo para contestar y la música, al acelerarse, va indicando que el tiempo se agota.

<sup>6</sup>Después de cada respuesta aparece el nombre de las 5 personas que han contestado bien más rápido y van sumando puntos. Según va progresando el juego se puede ver como los nombres de los participantes van apareciendo o desapareciendo de la lista.



De ahí que no se tenga que tener tanto miedo a estas nuevas plataformas, herramientas, etc. Lo único que tenemos que hacer es mirarlás desde una perspectiva diferente, es decir, no permitir que nos deslumbre el “envoltorio” y mirar más al fondo, para ver lo que realmente nos ofrece y lo que podemos utilizar en nuestra clase.

## 5. GAMIFICACIÓN

Si desea repensar sus clases y hacer que el alumno sea más participativo, puede pensar en usar la metodología de la gamificación basada en el uso en el aula de los elementos que encontramos en los juegos. Es un concepto que va mucho más allá de jugar en clase. El profesor tiene que idear una situación espacio temporal, un conflicto que hay que resolver, así como decidir el papel que jugarán los alumnos en esta historia. Así, los alumnos dejarán de ser alumnos y se convertirán en jugadores, algo con lo que están emocionalmente mucho más interesados. Como se ha visto antes, al cambiar su role, por así decirlo, de “alumno” a “jugador”, su perspectiva también cambiará y se conseguirá que estén más motivados. Sin olvidar que, realmente, esos “jugadores” serán unos alumnos con unos objetivos de aprendizaje que nosotros habremos decidido que adquieran y los obstáculos que encontrarán serán nuestras tareas.

Nuevamente, se comprueba que en sí no cambia tanto, el profesor sigue eligiendo el contenido, las tareas, simplemente, va a variar el modo de presentarlo y, por lo tanto, la percepción de lo que se está haciendo en el aula.

A continuación, presento algunas de las herramientas<sup>7</sup> con las que se puede gamificar una clase:



---

<sup>7</sup>Los ejemplos y cómo utilizar estas herramientas en las clases se mostró el 27 de noviembre de 2021 en el I Congreso Internacional Desafíos del Español de la Universidad Wenzao, dado que se mostraron videos y materiales audiovisuales que es imposible reproducir en el papel.



## THINGLINK

Es una herramienta que permite insertar elementos interactivos dentro de una imagen, que puede ser en 360°. Solo hay que elegir una imagen que sea pertinente para la actividad que se desea llevar a cabo en ella se pueden insertar: audios, vídeos, ventanas con información... y conectarla con otras imágenes que también contengan elementos interactivos para, a través de todas ellas, ir creando nuestro objetivo. Un ejemplo muy básico para trabajar la interacción oral lo puedes ver aquí<sup>8</sup>:

<https://www.thinglink.com/scene/1294041252831952899>



## GENIAL.LY

Ofrece múltiples aplicaciones didácticas. Ya mencionamos la plantilla de los *Marcianitos* para realizar preguntas de tipo test. Junto con *Thinglink*, entre sus aplicaciones también se puede crear imágenes interactivas.

Con las dos herramientas, anteriormente presentadas, los profesores pueden hacer que los contenidos sean interactivos añadiendo botones sobre imágenes o textos, que lleven a los alumnos a determinado contenido multimedia o a otras páginas dentro de una presentación. Permite importar diapositivas de otras herramientas y transformarlos en nuevos diseños y materiales más interactivos.

La diferencia entre *Genial.ly* y *Thinking* es que la primera tiene



<sup>8</sup>El día de la ponencia se presentaron los elementos interactivos que el papel no permite mostrar.



una gran cantidad de plantillas muy fáciles de usar que pueden editarse y darles un toque personal sin más limitaciones que la imaginación. Entre estas plantillas encontraremos presentaciones (que podemos utilizar para hacer historias de forma lineal, una diapositiva tras otra) y **Breakouts** ya preparados, en los que, solamente, tendríamos que insertar el contenido que queramos trabajar.

#### UTELLSTORY

También es una herramienta muy potente para trabajar narraciones multimedia. Permite combinar audio, vídeo, imágenes y textos personalizados

#### ZEOOB.COM

Permite generar *posts* para *Instagram*, *Snapchat*, *Twitter*, y *Facebook* de una forma muy sencilla. Es gratuito y está online, y no es necesario registrarse. Estos *posts* pueden descargarse (o se puede hacer una captura de pantalla) y, en clase, se pueden utilizar para estimular la enseñanza, haciendo que estos *posts* sirvan para aportar pruebas u ocultar alguna pista que les sirva para realizar alguna tarea.

#### FODEY:

Esta web permite, entre otras aplicaciones, generar un recorte de periódico con apariencia antigua, en la que nosotros podemos insertar la noticia que queramos.

#### FAKEWHATS:

Crea conversaciones de *Whatsapp* que podemos escribir nosotros mismos. Podemos elegir también los nombres de los participantes en la conversación, así como la hora a la que se escribe cada mensaje, con lo cual puede ser muy útil para plantear distintas actividades.

#### YERAY

Es un generador de cartas antiguas. Nos permite elegir el papel en el que irá escrita y el tipo de letra. El texto que queramos agregar, es





cosa de nuestra imaginación.

#### TICHIN

Esta página nos permite hacer jeroglíficos automáticamente, sin necesidad de registro y de forma gratuita.

#### EDUESCAPEROOM

Esta página nos permite hacer candados digitales muy fácilmente.

## 6. CONCLUYENDO

Desde hace años se han introducido aspectos lúdicos en todos los espacios de nuestra vida (Escribano, 2013). Así, se han producido intentos de gamificar actividades en sectores muy diferentes (educación, empresas, recursos humanos, etc.). Incluso, en el mundo empresarial, las empresas buscan aumentar el compromiso de los clientes y los trabajadores, de ahí la importancia de entender cuáles son los elementos que facilitan que un empleado se implique (Robledo; Navarro; Jiménez, 2013). La gamificación favorece ese compromiso y es una herramienta fundamental para conseguir el llamado *engagement*<sup>9</sup>. En el mundo del Marketing, *engagement* hace referencia a la capacidad de un producto (una marca, un *blog*, una aplicación) de crear relaciones sólidas y duraderas con sus usuarios generando ese compromiso que se establece entre la marca y los consumidores.

Precisamente, eso es lo que busca todo profesor que los alumnos se impliquen más en las clases y de forma mayoritaria, autores como Zichermann, Burke, Ortiz-Colón, Jordán y AgredaI, entre otros, coinciden en señalar la gamificación como un factor fundamental para aumentar la motivación de los usuarios. Motivar es despertar la pasión y el entusiasmo de las personas para contribuir con sus capacidades y



---

<sup>9</sup>Aunque “*engagement*” se traduzca al español por compromiso. Como se explica a continuación se hace referencia a lo que en el mundo del Marketing se conoce cómo “*engagement*” que intenta ir un paso más allá del compromiso.



talentos a la misión colectiva (Deterding, 2011, 2012) que en nuestro caso es que aprendan y se diviertan.

Los resultados de la investigación de Ortiz-Colón, Jordán y AgredaI indican que los procesos de gamificación en educación generan en los alumnos importantes beneficios, aunque también se encuentran dificultades en algunos de los trabajos del estudio. No obstante, su artículo concluye a favor de los beneficios de la gamificación en la educación. Entre estos beneficios mencionan: la motivación, la inmersión para posibilitar la anticipación y planificación de situaciones; el compromiso y la socialización a través de la interactividad y la interacción; así como de la variedad de elementos que intervienen. Según ellos, todo esto hace que la actividad educativa sea más motivante y estimulante para los alumnos.

## 7. CONCLUSIÓN

Como se ha mencionado antes, la percepción juega un papel importante en nuestra vida y por eso a veces al ver las cosas desde una perspectiva diferente se consigue un gran cambio; por ejemplo, con la gamificación dejamos que los alumnos tomen el rol de jugadores y todos sabemos que es más atractivo jugar que estudiar. En su día a día, pasan horas y horas jugando con los videos juegos donde se acostumbran a: ir ganando puntos e insignias y pueden ir subiendo de nivel según avanzan en la consecución de esos objetivos. Es exactamente lo mismo que tienen que hacer en el aula: ir consiguiendo notas y pasando de nivel. La diferencia está en ese “envoltorio”.

Nadie duda que lo importante es implicar a los alumnos en el aprendizaje. Las nuevas tecnologías les ayudan a implicarse mucho más en el trabajo que tienen que realizar en el aula o en casa porque las dinámicas de ejecución conllevan una serie de retos y recompensas (que pueden ser, desde puntos, notas o chocolatinas) que fomentan el deseo de avanzar rápida y firmemente en la asignatura.



Antes de acabar, no estaría mal recordar a David Hume, quien en *Investigación sobre el conocimiento humano* escribió:

Lo que nunca se vio o se ha oído contar, puede, sin embargo, concebirse \*. Nada está más allá del poder del pensamiento, salvo lo que implica contradicción absoluta [ 19]. •

Pero, aunque nuestro pensamiento aparente poseer esta libertad ilimitada, encontraremos en un examen más detenido que, en realidad, está reducido a límites muy estrechos, y que todo este poder creativo de la mente no viene a ser más que la facultad de mezclar, trasponer, aumentar, o disminuir los materiales suministrados por los sentidos y la experiencia. Cuando pensamos en una montaña de oro, unimos dos ideas compatibles: oro y montaña, que conocíamos previamente. (.../...)

En resumen, todos los materiales del pensar se derivan de nuestra percepción interna o externa. La mezcla y composición de ésta corresponde sólo a nuestra mente y voluntad. O, para expresarme en un lenguaje filosófico, todas nuestras ideas, o percepciones más endebles, son copias de nuestras impresiones o percepciones más intensas. (p.34)

En resumen, no nos debemos dejar asustar por las nuevas tecnologías, nuevos términos o nuevas herramientas, porque si las percibimos sin ese miedo, seguro que nos encontramos con más cosas conocidas que desconocidas.

Ahora bien, es verdad que esta nueva perspectiva nos permite darnos cuenta que la cuestión no es ¿innovar o morir?, puesto que en el fondo hacemos lo mismo, sino que, simplemente, ofrecemos el mismo producto con un “envoltorio” diferente. De ahí que se haya cambiado el título de esta investigación con respecto al que se dio a la ponencia, porque de lo que se trata es de no morir en el intento, pues como se pudo comprobar el 27 de noviembre de 2021, llevar a cabo esta innovación implica dedicar muchísimo tiempo a la elaboración y eso si nos puede matar.



## BIBLIOGRAFÍA

- ARISTÓTELES (2001): *Acerca del alma*, Biblioteca Básica Gredos, nº 14.
- BURKE, B. (2012): *Gamification 2020: what is the future of gamification?* Standford: Gartner.
- ELIZONDO, C. (2016): “Repensar la educación para avanzar” en: MON PETIT COIN D'ÉDUCATION, 19 AGOSTO, 2016. [Fecha de consulta: 20/09/2021]. Repensar la educación para avanzar | Mon petit coin d'éducation (wordpress.com)
- ESCRIBANO, F. (2013): *Gamificación versus Ludictadura*. Obra Digital, Barcelona, n. 5, p.58-72.
- FESSER, J. (2018). *Campeones* [Película]. Morena Films.
- HUME, David (1981): *Investigación sobre el conocimiento humano*, Alianza, Madrid.
- MYERS, David G. (1988): *Psicología*, Editorial médica, Buenos Aires.
- NOOC (2021): EL PODER DE LAS HISTORIAS EN EL AULA. HERRAMIENTAS Y TRUCOS. Curso de 16 horas impartido online por DICE Salamanca Centro Didáctico de Español.
- ORTIZ-COLÓN, A.-M.; JORDÁN, J.; AGREDAI M. (2018): “Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión” *Educação e Pesquisa: Revista da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo*, ISSN-e 1678-4634, Vol. 44, Nº. 1. [versión en línea] <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7315128> [06/07/2021].
- PINILLOS, José Luis (1969): *La mente humana*, Biblioteca Básica Salvat, Madrid.
- (1979): *Principios de psicología*, Alianza Universidad, Madrid.



REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.4 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [26/07/2021].

ROBLEDO, J. L.; NAVARRO, F.; JIMÉNEZ, S. (2017): “Gamificación como estrategia de marketing interno”. *Intangible Capital*, Barcelona, v. 9, n. 4, 2013. Disponible en: <https://www.intangiblecapital.org/index.php/ic/article/view/455>. [28/07/2021].

ZICHERMANN, Gabe. Rethinking elections with gamification: huffington post, nov. 2012. Disponible en: [Rethinking Elections With Gamification | HuffPost](#). [28/07/2021]

Las imágenes se obtuvieron en:

<https://www.quo.es/ser-humano/g53949/que-ves-aqui-una-chica-joven-o-una-anciana/> [08/07/2021]

<https://www.iproun.com/innovacion/4618-retina-conducta-creatividad-De-que-color-son-estas-zapatillas-la-explicacion-del-porque-se-ven-diferentes>. [18/07/2021]